

В предыдущем уроке мы научились объявлять переменные. Вот пример простой программы с объявлением переменной

```
#include <stdio.h>
```

language-c

```
int main(void){  
    int var;  
    return 0;  
}
```

Так как переменной `var` значение не было присвоено, то в ней храниться "мусор" (какое-то число, которое ранее использовалось в этой ячейке памяти). Чтобы в `var` хранился не мусор, а необходимое нам число нужно воспользоваться *операцией присваивания*.

```
var = 100;
```

language-c

В языке Си присваивание реализовано как выражение, и помимо копирования данных из правого операнда (100) в левый операнд (`var`) операция ещё возвращает присваиваемое значение. Благодаря такой модели поведения можно совершить "множественное присваивание"

```
int var, size;  
size = var = 100;
```

language-c

Хотелось бы отметить, что правилом хорошего тона будет объявление всех переменных в начале программы. А уже затем, выполнять операции с ними. Именно так сделано в нашей программе: сначала идет объявление двух переменных, а ниже описаны действия с ними. Благодаря этому упрощается понимание и редактирование программ. При необходимости, каждую переменную можно сопровождать поясняющим комментарием. Конечно, это относится только к значимым переменным. Любые другие, временные, можно объявлять в любом месте программы, чтобы визуально она не засорялась лишними деталями.